IAPC-121

MANUAL DE USUARIO

ICOM

CONEXIÓN DE RADIOS

MOVILES ICOM

A INTERNET

SYSCOM

PROGRAMACIÓN Y CONFIGURACIÓN.

Aplicación para los radios ICOM móviles **IC-F121S / 221S e IC-F121 / 221**, utilizando el software correspondientepara cada modelo de radio. Presentaremos como ejemplo el software **CS-F100S**, siendo las pantallas muy similares para los otros modelos. Generalmente al abrir el software aparece **LMR** con sus respectivas carpetas desplegadas (FIGURA 1), abriendo la carpeta **MEMORY CH** con dos clic en la misma o un clic en el símbolo(+) a la izquierda respectiva (FIGURA 2), seleccionamos la opción **FREE** con un clic llegando a la pantalla de laFIGURA 3, donde se programarán primero las frecuencias de transmisión, recepción y tonos para finalmente colocar la función de **LOCK-OUT** como **BUSY** mostrado en la FIGURA 4.

Nota: Para la programación de los otros modelos de Radios con los software correspondientes considere los mismos pasos a seguir.

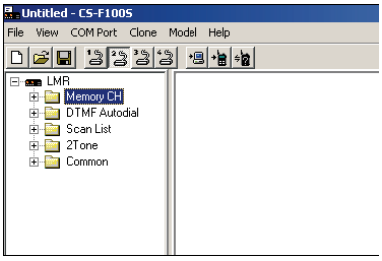


Figura 1

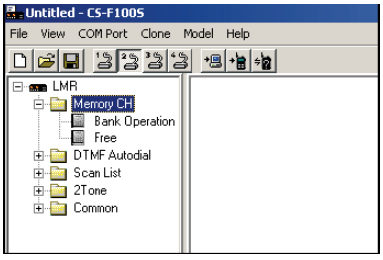


Figura 2

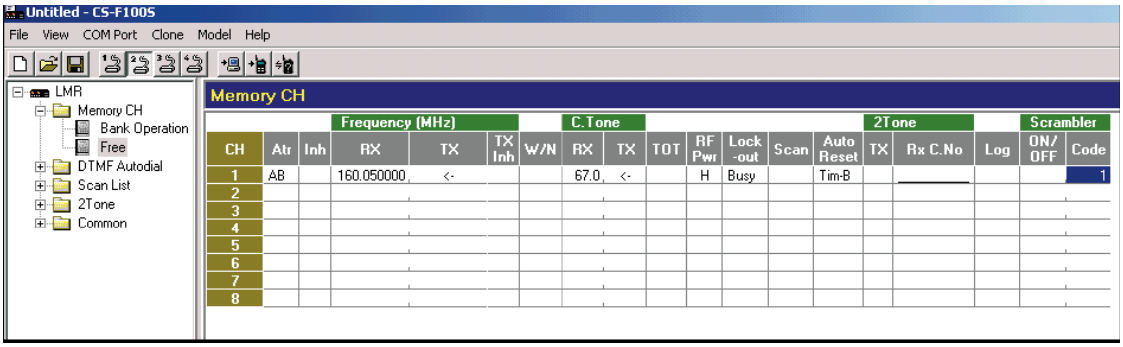


Figura 3

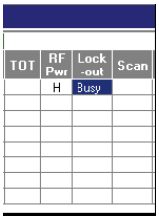


Figura 4

Sobre la carpeta **COMMON** dándole doble clic (FIGURA 5) desplegamos las opciones mostradas en la FIGURA 6 para elegir **SET MODE** y dentro de lacual para fines prácticos le damos al parámetro de ajuste **SQL LEVEL** un nivel de 55.

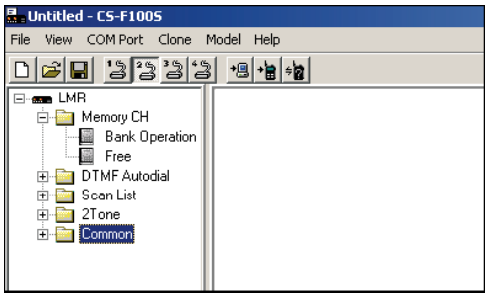


Figura 5

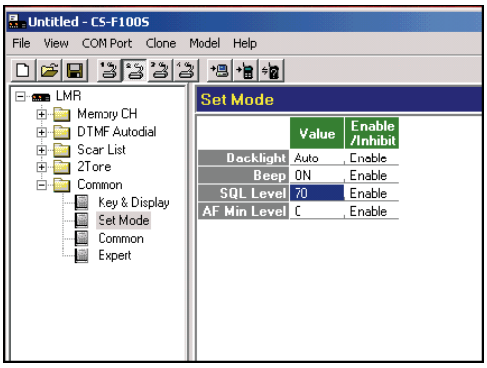


Figura 6

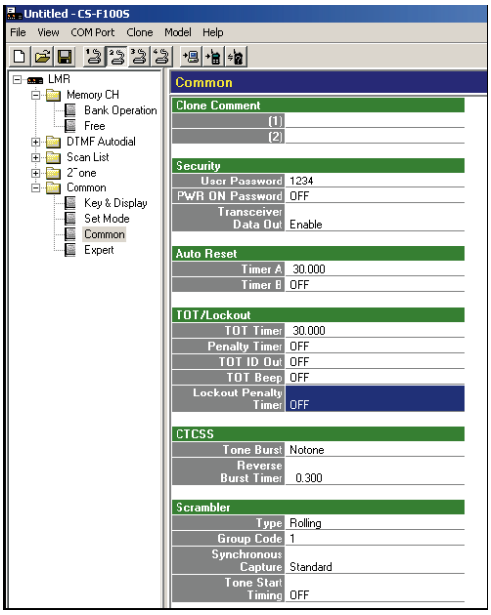


Figura 7

Nuevamente en esta misma carpeta de **COMMON** seleccionamos ahora la opción **EXPERT** (FIGURA 8) y en la sección **RX EXO** hay que habilitar la función **RX EXO** a ON y dentro de la sección **EPTT / FTSW** la función **SELECT** se programa como **EPTT**.

Dentro de la misma carpeta de **COMMON** seleccionamos esta vez la opción **COMMON** para que dentro de la sección **TOT / LOCKOUT** se asegure colocar en **OFF** los parámetros: **PENALTY TIMER, TOT ID OUT, TOT BEEP yLOCKOUT PENALTY TIMER** como se muestra en laFIGURA 7.

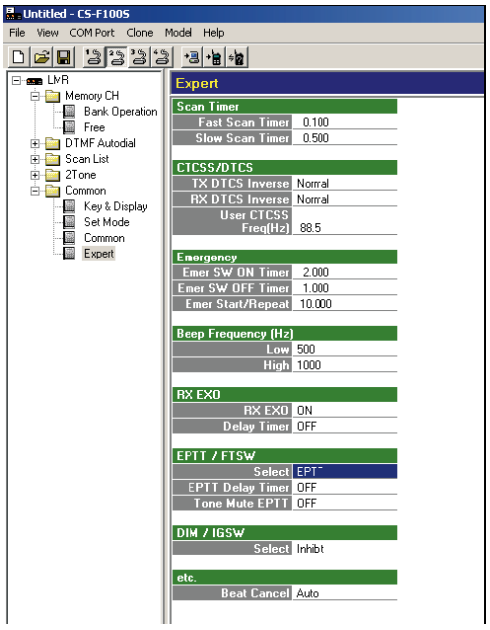


Figura 8

MODIFICACIÓN EN LA TARJETA DEL RADIO MÓVIL ICOM.
Se debe unir con soldadura los puntos del F, como se muestra en la **FIGURA 9**.

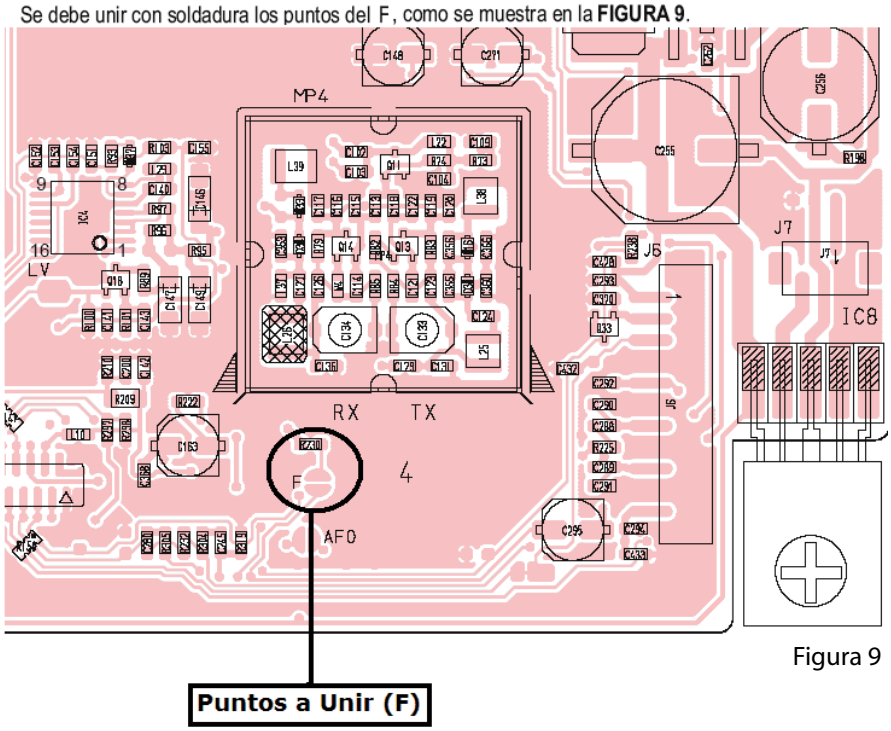
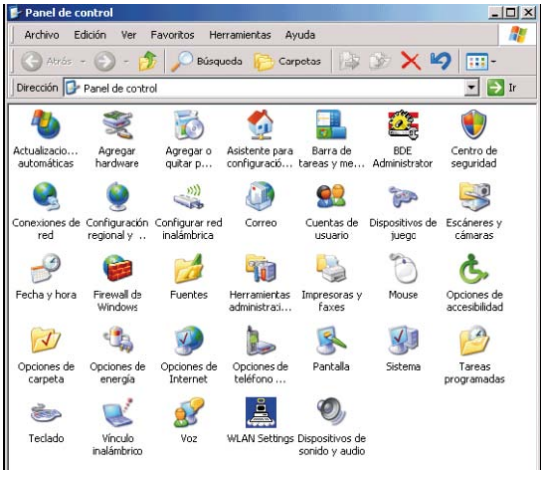


Figura 9

CONFIGURACIÓN DE LOS NIVELES DE AUDIO EN LA COMPUTADORA. Desde el BOTÓN INICIO elegimos PANEL DE CONTROL (FIGURA 10), donde seleccionamos el parámetro DISPOSITIVOS DE SONIDO Y AUDIO.



Dispositivos de sonido y audio

Figura 10

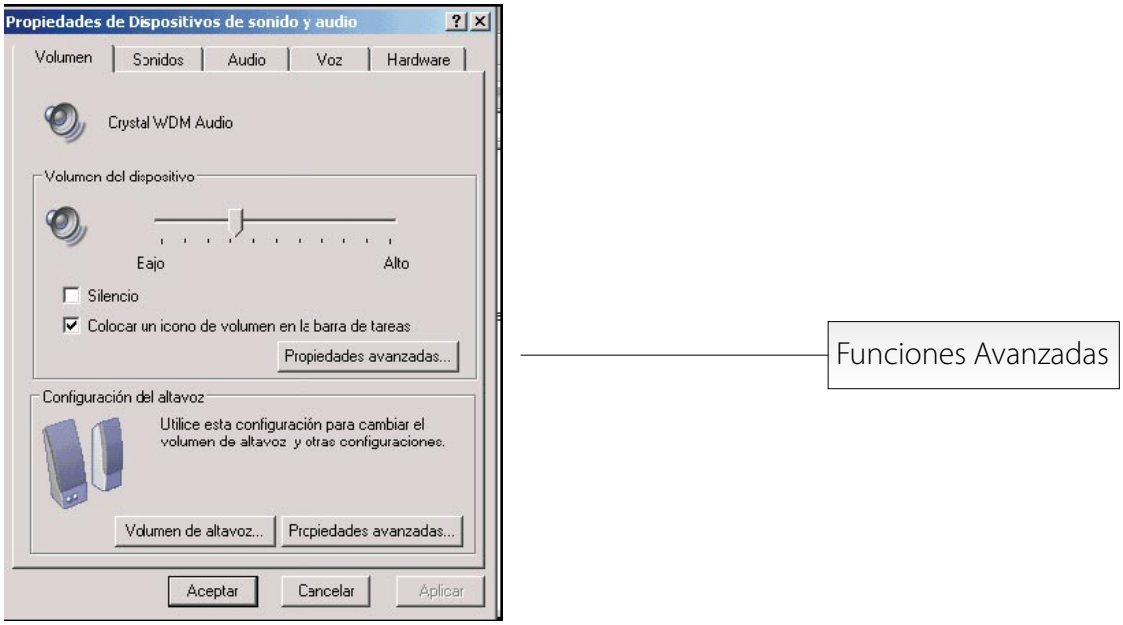


Figura 11

En la pantalla de **VOLUMEN GENERAL** (FIGURA 12) donde ajustaremos para fines prácticos el **VOLUMEN GENERAL** a un nivel medio y el **MICRÓFONO** al máximo nivel y cerramos esta ventana.

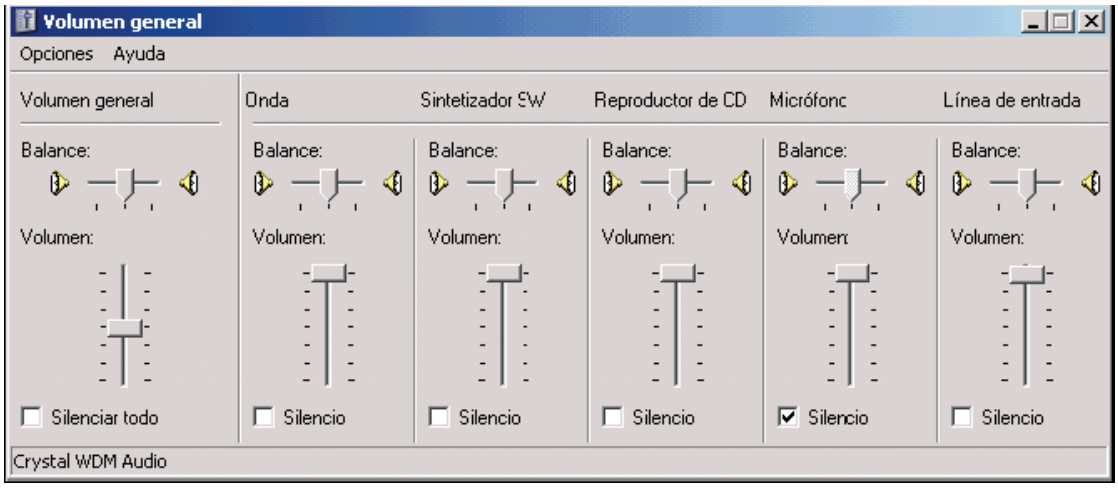


Figura 10

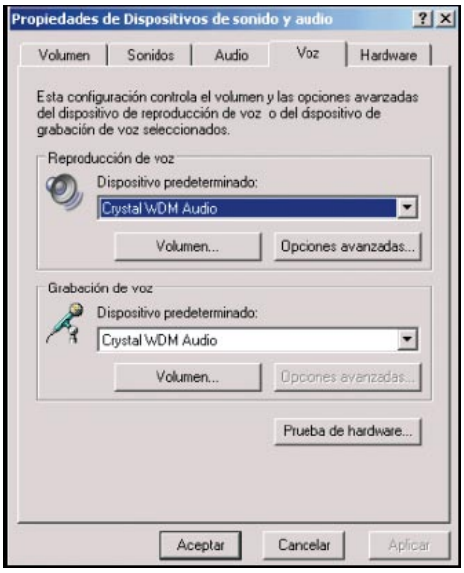


Figura 13

SONIDO Y AUDIO seleccionamos la pestaña VOZ (FIGURA 13), donde seleccionamos el parámetro PRUEBA DE HARDWARE para revisar la tarjeta de sonido de la computadora, apareciendo la pantalla que se muestra en la FIGURA 14 y seleccionamos SIGUIENTE.

Prueba de Hardware

SONIDO Y AUDIO seleccionamos la pestaña VOZ (FIGURA 13), donde seleccionamos el parámetro PRUEBA DE HARDWARE para revisar la tarjeta de sonido de la computadora, apareciendo la pantalla que se muestra en la FIGURA 14 y seleccionamos SIGUIENTE.

Asistente para prueba de hardware de sonido
Éste es el Asistente para prueba de hardware de sonido
Este asistente probará el hardware de sonido para asegurarse de que puede reproducir sonidos y capturar la voz cuando esté jugando en línea.
Hardware de sonido de su equipo:
Reproducción: Crystal WDM Audio
Grabación: Crystal WDM Audio
Para comenzar la prueba, cierre todos los programas que se estén ejecutando y haga clic en Siguiente.
< Atrás
Siguiente >
Cancelar

Figura 14

NOTA: Puede utilizar un micrófono para computadora para realizar las pruebas en caso que no quiera utilizar el radio esclavo.

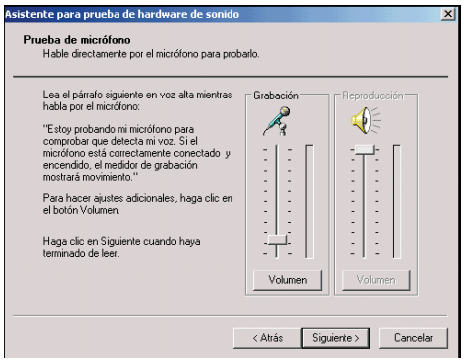

Asistente para prueba de hardware de sonido
Prueba de micrófono
Hable directamente por el micrófono para probarlo.
Lea el párrafo siguiente en voz alta mientras habla por el micrófono:
"Estoy probando mi micrófono para comprobar que detecta mi voz. Si el micrófono está correctamente conectado y encendido, el medidor de grabación mostrará movimiento."
Para hacer ajustes adicionales, haga clic en el botón Volumen.
Haga clic en Siguiente cuando haya terminado de leer.
Grabación
Reproducción
Volumen
Volumen
< Atrás
Siguiente >
Cancelar

Figura 15

AJUSTES DE AUDIO EN LA COMPUTADORA Y RADIO ESCLAVO.

En la interfaz hay dos conectores PC MICRÓFONO y PC BOCINAS, primero solo conectaremos el conector PC MICRÓFONO, el conector PC BOCINAS lo dejaremos pendiente.

EN ESTOS AJUSTES EJECUTAMOS EL SOFTWARE SKYPE (http://www.skype.com).

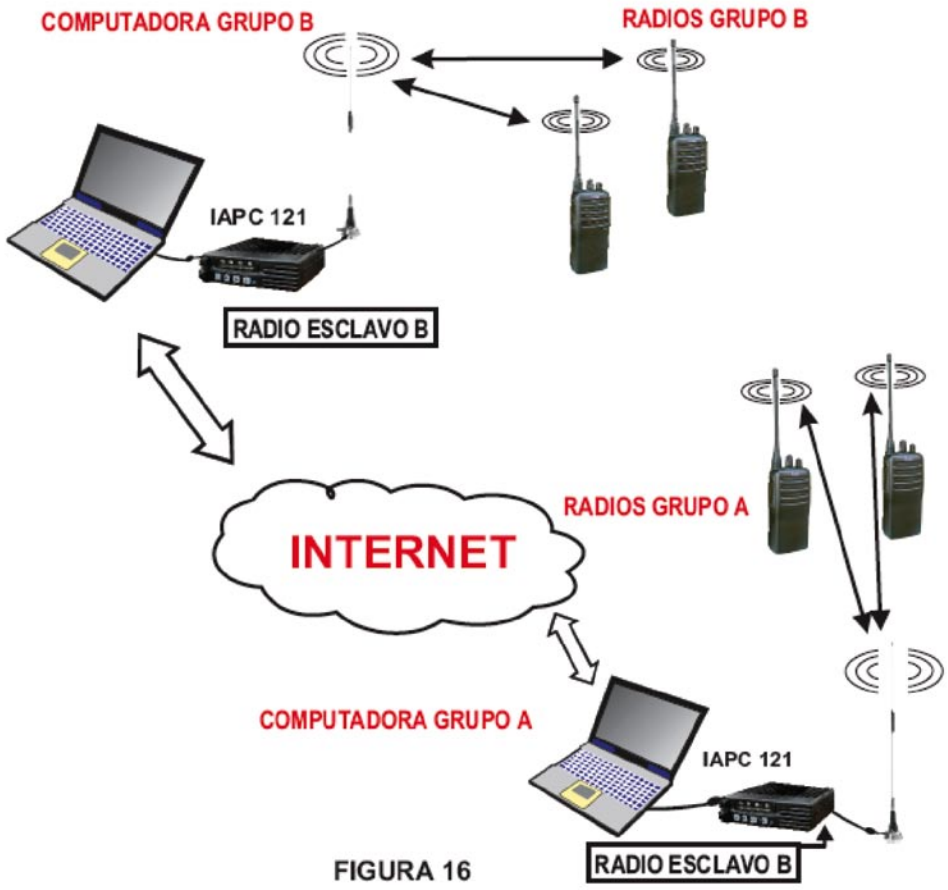


FIGURA 16

TRANSMISIÓN EN EL GRUPO A.

Primero el RADIO DEL GRUPO A es el que inicia la transmisión.En el RADIO ESCLAVO A colocaremos el potenciómetro de volumen en una posición media,este es el nivel de audio que ingresaremos a la COMPUTADORA GRUPO A, en este caso se buscará la mejor posición del potenciómetro de volumen del RADIO ESCLAVO A para que en la COMPUTADORA GRUPO B reciba sin que se sature el audio, en caso que reciba con el audio saturado, se deberá disminuir el nivel de volumen en el RADIO ESCLAVO A.

RECEPCION EN GRUPO B .

Ya que nos aseguramos que recibe el audio en las bocinas de la COMPUTADORA GRUPO B,conectamos la interfaz (PC BOCINAS) a la tarjeta de audio de la COMPUTADORA GRUPO Bpara escuchar ahora en el radio enlace a través del RADIO ESCLAVO B, si al conectar el RADIO ESCLAVO B no recibe el audio, se deberá incrementar el nivel de volumen de la COMPUTADORA GRUPO B para que el RADIO ESCLAVO B pueda recibir y transmitir. Despues invertimos los pasos, PASO UNO PARA TRANSMISIÓN EN GRUPO B, PASO DOS PARA RECEPCIÓN EN GRUPO A.

Este folleto fue desarrollado en el departamento de ingeniería de **Sistemas y Servicios de Comunicación, S.A. de C.V.**
Para cualquier aclaración o duda comuníquese:

En Mexico (01) 800-711-6270
Internacional (52) (614) 415-2525
www.syscom.com.mx